

Games for Windows

CLIVE BARKER'S

JERICHO™





CLIVE BARKER'S

JERICHO™

ПЕРВОРОЖДЕННЫЙ — 1

УСТАНОВКА — 2

В ПОМОЩЬ НАЧИНАЮЩЕМУ — 3

ГЛАВНОЕ МЕНЮ — 3

МЕНЮ ПАУЗЫ — 5

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ — 6

ИНТЕРФЕЙС — 9

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ "ИЕРИХОН" — 10

АВТОРЫ — 17

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ — 21

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА — 22



СОБСТВЕННОСТЬ ВОЕННО-ОККУЛЬТНОГО ДЕПАРТАМЕНТА (ВОД)

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ЕСЛИ ВЕРИТЬ ГНОСТИЧЕСКИМ И АПОКРИФИЧЕСКИМ ТЕКСТАМ, ДО АДАМА И ЕВЫ БЫЛ ПЕРВОРОЖДЕННЫЙ - ПЕРВАЯ ПОПЫТКА ГОСПОДА СОЗДАТЬ ЧЕЛОВЕКА ПО СВОЕМУ ОБРАЗУ И ПОДОБИЮ...

Он не был ни мужчиной, ни женщиной, ни светлым, ни темным; был он одновременно прекрасен и ужасен на вид. Обеспокоенный его могуществом, Бог не стал завершать творение. Нелюбимый, проклятый, Перворожденный был низвергнут в Бездну.

Затем Господь начал создание человека с чистого листа, разделив его на два пола и наделив разумом и чувствами. Он дал ему любовь - и душу.

Но на земле - там, где Перворожденный впервые ее коснулся - остался след скверны, столь мощный, что даже Господь не может воспрепятствовать попыткам своего создания вернуться в мир живых и заявить свое право на существование.

В далекой восточной пустыне, близ колыбели цивилизации, земля стонет от боли. Присутствие Перворожденного век за веком оскверняло ее, разрывая ткань реальности. Человечество тем временем распространялось по миру.

Пророчество гласит, что Перворожденный несколько раз попытается вернуться в наш мир. Он будет сеять мор, скверну и непотребства, пока семеро мистиков не принесут себя в жертву, чтобы вернуть его в Бездну. Пророчество гласит, что седьмая попытка будет последней. Перворожденный либо обретет свободу, либо найдет свою гибель.

Перворожденный уже предпринимал шесть попыток к побегу, но каждый раз его удавалось вернуть в заточение. Из-за того, что в этом месте находился источник колоссальной мощи, этот клочок земли оспаривался на протяжении тысячелетий различными завоевателями, каждый из которых имел свои собственные планы для первого создания Господа.

После первого появления Перворожденного семь шумерских жрецов заточили его в священном зиккурате и охраняли его темницу, пока великая цивилизация не пала под натиском пустыни и многочисленных врагов, а место надолго было забыто. Следующими сюда пришли греки, затем персы, крестоносцы… так продолжалось до сегодняшнего дня. Именно на этом месте и стоит ныне современный город Эль-Хали. Его обитатели и не подозревают, что проживают в самом нечистом месте Земли.

Каждый раз, когда Перворожденный изгонялся из этого мира, он забирал с собой его кусок.

При каждом его новом возвращении слои времени и пространства причудливо переплетались с существующей реальностью, создавая место вне места, время вне времени. Подобно китайской головоломке город Эль-Хали был превращен Перворожденным в многослойное соединение времени и пространства.

Чем дальше вы продвинетесь в город, тем глубже вы будете проникать в прошлое, путешествуя к моменту его зарождения, моменту, когда Перворожденный появился в этом мире.

УСТАНОВКА

Вставьте диск с игрой Jericho™ в ваш DVD-привод. Если у вас включена функция автозапуска, перед вами появится программа установка Jericho™. Если же она не появилась, зайдите в меню Пуск (Start) (в ОС Windows® Vista), или зайдите в меню Пуск (Start) и затем щелкните по кнопке "Выполнить" (Run) (в ОС Windows® XP). Введите в строке "D:\launcher" (буква "D" соответствует вашему DVD-приводу) и нажмите ENTER.
Нажмите кнопку "Установить" ('Install'), чтобы начать инсталляцию, и следуйте указаниям на экране. Для игры Jericho™ необходим установленный в системе DirectX 9.0c, поэтому он автоматически будет установлен в процессе инсталляции. Рекомендуем вам отключить все ненужные программы во время установки.

ЗАПУСК ИГРЫ

WINDOWS© VISTA:

После установки игры, откройте "Игры" (Games Explorer) в меню Пуск и дважды щелкните по ярлыку для запуска Jericho. Щелкнув по этому ярлыку правой кнопкой мыши, вы можете осуществить и другие действия.

WINDOWS© XP:

После установки игры дважды щелкните по ярлыку игры на рабочем столе. Как вариант вы можете зайти в меню Пуск и найти ярлык для запуска в папке Programs\Codemasters\Clive Barker's Jericho.

В ПОМОЩЬ НАЧИНАЮЩЕМУ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещайтесь по экранам меню, используя клавиатуру или мышь.

КЛАВИАТУРА:

	Перемещение по настройкам
	Выбрать
	Назад / Отмена
	Перемещение ползунков настройки (если есть)

МЫШЬ

Перемещение	Курсор / Настройки ползунков
	Выбрать
	Назад / Отмена

ГЛАВНОЕ МЕНЮ:

КАМПАНИЯ

ПРОДОЛЖИТЬ

Вернуться в игру и продолжить с последней контрольной точки.

ПРОЙДЕННЫЕ УРОВНИ

Выбрать уровень из числа уже пройденных.

НОВАЯ ИГРА

Начать новую игру. Jericho™ автоматически сохраняет ваши достижения. Если вы выберете этот пункт, существующее активное сохранение будет переписано.

КОНФИГУРАЦИЯ

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ – установите уровень сложности:

ЛЕГКИЙ – “Не дайте им меня забрать! Пожалуйста!”

СРЕДНИЙ– “Вперед, Иерихон”

ТЯЖЕЛЫЙ– “Я пожру твою душу!”

ПОКАЗЫВАТЬ СУБТИТРЫ - включает/выключает субтитры.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА - позволяет вам выбирать способ перезарядки - автоматически или вручную.

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ - включает помощь в прицеливании

ПЕРЕДВИГАТЬСЯ, ПРИСЕВ - включает передвижение ползком

АУДИО

ГРОМКОСТЬ ЭФФЕКТОВ – передвигайте ползунок, чтобы установить уровень громкости звуковых эффектов

ГРОМКОСТЬ ГОЛОСОВ – передвигайте ползунок, чтобы установить уровень громкости речи

ГРОМКОСТЬ МУЗЫКИ– передвигайте ползунок, чтобы установить уровень громкости внутриигровой музыки

ВИДЕО

В этом разделе вы сможете регулировать различные настройки изображения, которые повлияют на внешний вид игры, такие как: разрешение экрана, соотношение сторон экрана и гамма (уровень яркости).

УПРАВЛЕНИЕ

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ МЫШИ – выбирайте высокую, среднюю или низкую чувствительность

ИНВЕРТИРОВАТЬ ВИД – переключайтесь между нормальным или инвертированным видом клавишами вверх или вниз.

КОНФИГУРАЦИЯ УПРАВЛЕНИЯ – назначайте нужные вам клавиши управления

АРХИВ

Во время прохождения игры вы сможете разблокировать досье на персонажей и их биографии, если выполните определенные цели. Чтобы открыть дополнительный материал, зайдите в раздел и посмотрите, что именно надо сделать.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Нажимайте Esc, чтобы в любой момент поставить игру на паузу.

ВОЗОБНОВИТЬ

Вернуться в игру.

НАЧАТЬ ЗАНОВО С КОНТРОЛЬНОЙ ТОЧКИ

Начать игру с последней точки сохранения на уровне.

НАЧАТЬ ЗАНОВО

Начать игру заново с самого начала уровня - все сохранения на контрольных точках будут утеряны.

КОНФИГУРАЦИЯ

(см. стр. 4)

НАЗАД В ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Вернуться на главный экран - все контрольные точки при этом обнулятся.

ПОМОЩЬ В ИГРЕ

Нажмите F1 во время игры, чтобы просмотреть внутриигровые подсказки. Вам будет показана информация о вооружении, сверхъестественных возможностях и управлении конкретным персонажем.

Нажмите Esc , чтобы вернуться в игру.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый участник подразделения “Иерихон” автоматически восстанавливает здоровье после ранения. Однако в случае получения значительных повреждений за короткий период времени боец может быть выведен из строя. После этого его можно будет воскресить только при помощи Росса или Роулингса.

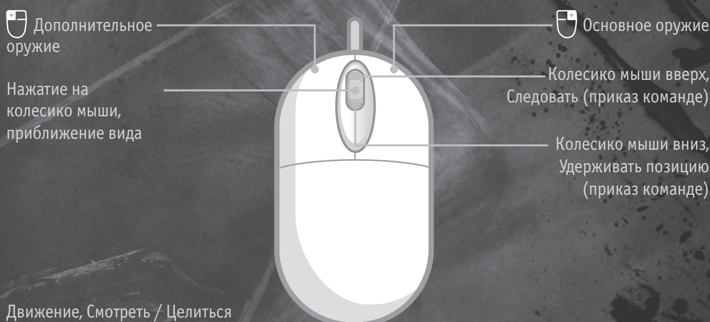
Направление, в котором находится павший боец, будет указываться при помощи специального значка. Если все главные герои будут выведены из строя, игра закончится. ВНИМАНИЕ: на ранних уровнях игры Росса может воскресить только Роулингс. Если они оба погибнут - игра закончится…

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

КЛАВИАТУРА:

W, A, S, D,	Передвижение
↑ ↓ ← →	Передвижение
E	Основная способность
Q	Дополнительная способность
C	Передвижение, присев
V	Ближний бой (чтобы выполнить серию атак, нажимайте несколько раз)
R	Перезарядиться / Настроить оружие (удерживать)
пробел	Лечение / Действие / Интерфейс переселения (удерживать)
1	Альфа, займите позицию
3	Омега, займите позицию

МЫШЬ:



ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ

Начиная с определенного момента игры вы сможете вселяться в других членов отряда и управлять ими. Для этого достаточно просто посмотреть на них, (перекрестье прицела при этом должно стать зеленым), и нажать пробел.

Как вариант, вы можете нажать и удерживать пробел, чтобы открыть меню выбора персонажей и переключиться на нужного вам при помощи клавиш курсора. Если боец ранен или находится слишком далеко от вас, переселиться в его тело вы не сможете.

ЛОВУШКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

Во время таких событий игрок теряет возможность обычного управления своим персонажем и принимает участие в особой кинематографической сцене.

В такие моменты игроку необходимо быстро нажимать определенные клавиши (клавиши курсора ↑, ↓, ←, → или W, A, S, и D) согласно подсказкам, появляющимся на экране.

КОНТРОЛЛЕР XBOX 360™ ДЛЯ WINDOWS

ДЕЙСТВИЯ ПО СИТУАЦИИ

Нажимайте пробел, чтобы выполнять определенные действия, зависящие от ситуации (например, чтобы нажать рычаг или воскресить погибшего товарища) в определенные моменты игры.

ПРИКАЗЫ КОМАНДЕ

СЛЕДУЙТЕ ЗА МНОЙ

Двигайте колесико мыши вверх, чтобы приказать всей команде следовать за вами. Бойцы будут держаться поблизости и атаковать любого возможного противника.

ОСТАВАЙТЕСЬ НА МЕСТЕ

Двигайте колесико мыши вниз, чтобы приказать всей команде оставаться на месте. В этом режиме команда найдет себе укрытие и будет удерживаться на позиции, пока вы не отдадите им приказ двигаться дальше или не начнется новое игровое событие.

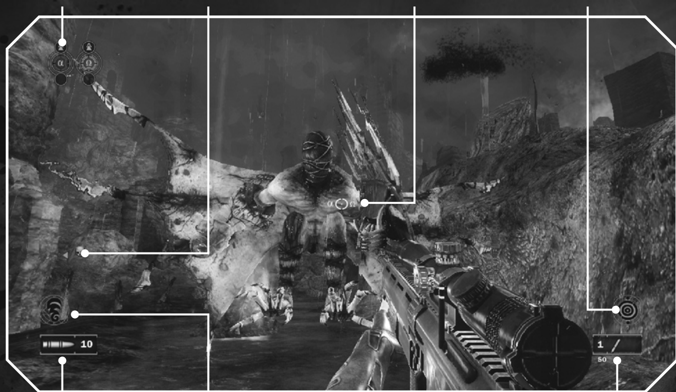
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ КОМАНД АЛЬФЫ / ОМЕГИ

Подразделение “Иерихон” поделено на две группы: Альфа (Росс, Роулингс, Черч, Блэк) и Омега (Джонс, Дельгадо, Коул). Вы можете отдавать различные приказы этим командам по отдельности: например, открыть подавляющий огонь, занять укрытие или помочь в решении головоломок.

Чтобы отдать приказ определенной команде, наведите прицел на нужное вам место и нажмите 1 (для Альфы) или 3 (для Омеги). Возможность отдать команду и текущие действия для обеих команд будут показываться при помощи интерфейса (см. стр. 9)



ИНТЕРФЕЙС



СТАТУС КОМАНД АЛЬФА И ОМЕГА

Когда это возможно, значки внизу и вверху символа команды будут указывать, следует ли за вами группа или же она удерживает позицию.

ПРИЦЕЛ

Символы Альфа и Омега указывают, можно ли отправить группу бойцов в место, на которое указывает прицел.

ОСНОВНОЕ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Индикатор указывает, сколько патронов остается в текущей обойме. Общее количество патронов показывается внизу.

СТАТУС ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ СПОСОБНОСТИ

Светящийся значок показывает, что магическая способность готова к использованию.

УКАЗАТЕЛЬ ТОВАРИЩА ПО КОМАНДЕ

Показывает место, где находится погибший боец.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ИЕРИХОН
КАПИТАН ДЭВИН РОСС

Экстрасенс-целитель

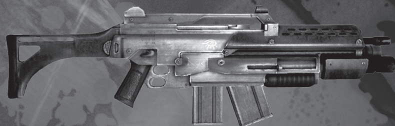


Командир Иерихона и опытный боец Дэвин Росс не верил в паранормальные явления до тех пор, пока его собственные экстрасенсорные способности не проявились во время провальной атаки на склад талибов. После этого он был сразу же переведен в военно-оккульный департамент армии США.

Являясь целителем с паранормальными способностями, Росс может воскрешать погибших членов отряда, если находится поблизости от них.

ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА "ПАТРИОТ"

Росс использует штурмовую винтовку G36C калибра 5.56 (основное оружие), совмещенную с полуавтоматическим дробовиком XM-26 (дополнительное оружие).



ЦЕЛИТЕЛЬСКАЯ МАГИЯ

Росс может воскрешать погибших товарищей, если они находятся поблизости от него.

Чтобы применить целительскую магию, подойдите к нуждающемуся в помощи товарищу и нажмите [пробел], когда на экране появится подсказка.

ВНИМАНИЕ: Только Росс и Роулингс способны лечить или воскрешать павших бойцов. Соответственно, если они оба выйдут из строя, игра будет закончена

СЕРЖАНТ ФРЭНК ДЕЛЬГАДО

Маг огня



Сержант Дельгадо наполовину метис, наполовину индеец. Своими умениями он обязан глубокому изучению алхимии и шаманских учений.

У Дельгадо только одна рабочая рука - левая. На правую надет защитный рукав, содержащий Абабинили, огненного демона - паразита, в обмен на помощь которого Дельгадо принес в жертву свою руку.

Чтобы компенсировать отсутствие руки, Дельгадо предпочитает

использовать оружие большого калибра.

ПУЛЕМЕТ "ХРАНИТЕЛЬ АДА" И ПИСТОЛЕТ "ИСТЯЗАТЕЛЬ"

ПУЛЕМЕТ "ХРАНИТЕЛЬ АДА" (ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ):

Трехствольный пулемет калибра

7.62 с длинной пулеметной лентой.



ПИСТОЛЕТ "ИСТЯЗАТЕЛЬ" (ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ):

Специальный полуавтоматический пистолет

калибра .50 с обоймами по 6 патронов.



МАГИЯ ОГНЯ: АБАБИНИЛИ И ОГНЕННЫЙ ЩИТ

АБАБИНИЛИ

Нажимайте E, чтобы выпустить Абабинили, индейского духа огня, который подожжет ближайших врагов. Если вы отпустите E, Абабинили вернется к Дельгадо, и защитная оболочка закроется. ВНИМАНИЕ: Когда огненный дух выпускается на свободу, рука Дельгадо начинает медленно обгорать, поэтому слишком долгое использование способности потребует большего времени для восстановления.

ОГНЕННЫЙ ЩИТ

Удерживайте Q, чтобы вызвать щит, который сделает Дельгадо неуязвимым для огня и уменьшит урон от атак. Отпустите Q, чтобы закрыть защитную оболочку.

КАПРАЛ СИМОНА КОУЛ



Хакер реальности

Коул - программист и нумеролог, а ее дар основан исключительно на интеллекте. С помощью специально разработанного для нее компьютера она составляет кабалистические и математические последовательности в рамках теории хаоса, которые влияют на окружающий мир. Создавая “якоря” в определенных точках пространства-времени, Коул подгружает дополнительные боеприпасы, увеличивает огневую мощь группы и замедляет время.

Коул трепетно относится к своему оборудованию, часто заботясь о его безопасности больше, чем о своей собственной, поэтому предпочитает оружие с низкой отдачей.

ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА Х-86 И ГРАНАТЫ

Х-86 (ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ)



Штурмовая винтовка калибра 5.7 x 28 мм с магазином на 45 патронов и оптическим прицелом с двумя режимами приближения и сканированием. Сканирование позволяет Коул увидеть спрятавшихся поблизоствиврагов и обнаружить их уязвимые места.

НАСТРАИВАЕМЫЕ ГРАНАТЫ (ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ) С ЧЕТЫРЬМЯ СПОСОБАМИ ПОДРЫВА:



- **ПРИ УДАРЕ** - детонирует при ударе о что-либо
- **ПО ИСТЕЧЕНИИ ВРЕМЕНИ** - детонирует после установленного времени
- **ПРИ ПРИБЛИЖЕНИИ** - детонирует при движении поблизости
- **С ДИСТАНЦИОННЫМ УПРАВЛЕНИЕМ** - детонирует по команде (нажмите [мышь] еще раз)

ВЗЛОМ РЕАЛЬНОСТИ: ПЕТЛЯ ВРЕМЕНИ И ОГНЕННЫЙ ШТОРМ

ПЕТЛЯ ВРЕМЕНИ

Нажимайте [E], чтобы активировать и деактивировать эту способность. На короткий период Коул свернет время вокруг подразделения в кольцо, и течение времени замедлится для всех, кроме нее.

ОГНЕННЫЙ ШТОРМ

Нажимайте [Q], чтобы активировать и деактивировать эту способность, увеличивающую наносимый отрядом урон на короткий период времени. **ВНИМАНИЕ:** если вы не деактивируете способность через некоторое время Коул временно потеряет контакт с реальностью. Ее системе потребуется несколько дополнительных секунд для перезагрузки.

КАПИТАН ХАВЬЕР ДЖОНС

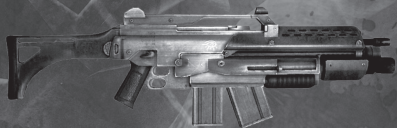


Провидец

Второй по старшинству офицер отряда, Джонс скорее книжный червь, чем боец. Почти все время в ВОД он провел, занимаясь бумажной работой, и только недавно вступил в боевой отряд.

Джонс - ходячая энциклопедия магии. У него всегда при себе различные журналы, карты и записи, а также инструменты, с помощью которых он прорицает и предсказывает судьбу.

Джонс - провидец. Он видит отрывочные, зашифрованные фрагменты будущего, может с помощью астрального тела переноситься на огромные расстояния, а также служит проводником для тех, кто не может говорить.



ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА "ПАТРИОТ"

Штурмовая винтовка G36C калибра 5.56 (основное оружие), совмещенная с полуавтоматическим дробовиком XM-26 (дополнительное оружие).

ПРОВИДЧЕСКАЯ МАГИЯ: АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ И ОВЛАДЕНИЕ ТЕЛОМ

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ

Нажмите и удерживайте E, чтобы покинуть тело Джонса и искать потенциальные цели, в которые можно вселиться. Для управления используйте мышь, а для приближения - клавиши направления. Чтобы вернуться в тело Джонса, отпустите E.

ОВЛАДЕНИЕ (ВО ВРЕМЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АСТРАЛЬНОЙ ПРОЕКЦИИ)

Удерживая E, нажмите Q, чтобы вселиться в тело, которое подсвечено ореолом. Если это возможно, вам станут доступны способности телекинеза, пирокинеза или заклятья крови, при помощи которых вы сможете либо атаковать врагов, либо воздействовать на предметы, которые недоступны для вас в обычных условиях. Чтобы вернуться в тело Джонса, отпустите E.

ЛЕЙТЕНАНТ ЭБИГЕЙЛ БЛЭК



Телекинетик

Эбигейл Блэк, единственная дочь заядлого охотника, родилась на Аляске. Ее детство было бедным и тяжелым, но несмотря на это, она смогла стать одним из лучших снайперов в армии США.

Блэк предпочитает снайперскую винтовку XM-110 и способна взглядом перемещать предметы различного размера - от булыжника до пули. Для этого ей достаточно удерживать зрительный контакт. Благодаря этому, она может управлять пулей в полете и поражать несколько целей одним выстрелом.

НЕЙРОВИНТОВКА

Специально доработанная снайперская нейровинтовка US XM-110

(основное оружие) с двумя режимами приближения и подствольным однозарядным гранатометом (дополнительное оружие).



ТЕЛЕКИНЕЗ: ПРИЗРАЧНАЯ ПУЛЯ И ТЕЛЕКИНЕЗ

ПРИЗРАЧНАЯ ПУЛЯ

Специально доработанная снайперская нейровинтовка US XM-110 (основное оружие) с двумя режимами приближения и подствольным однозарядным гранатометом (дополнительное оружие).

ТЕЛЕКИНЕЗ

Нажмите E, чтобы выстрелить пулей, управляемой силой мысли. Ее траекторию Блэк определяет при помощи телекинеза. Используйте мышь и клавиши курсора, чтобы поразить пулей несколько врагов за один выстрел. При выстреле призрачной пулей патроны не расходуются, однако для перезарядки способности потребуется некоторое время.

СЕРЖАНТ ВИЛЬГЕЛЬМИНА "БИЛЛИ" ЧЕРЧ



Маг крови

Родившаяся в Теннеси Билли Черч не доверяет огнестрельному оружию, но по армейским законам она обязана носить с собой хотя бы пистолет-пулемет. Зато в обращении с холодным оружием ей нет равных.

Тяжелое детство, проведенное в секте родителей, помогло проявиться удивительным способностям Черч: пуская себе кровь, она творит невероятно сильные заклятия.



КЕНЖУ И НОДАЧИ

КЕНЖУ (ОСНОВНОЕ)

Скорострельный пистолет-пулемет с магазином на 30 патронов.

НОДАЧИ (ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ)

Легендарный японский длинный меч, позволяющий проводить смертельные атаки в ближнем бою.



МАГИЯ КРОВИ: ЗАКЛЯТИЕ КРОВИ И ЗАКЛЯТИЕ ОГНЯ

ЗАКЛЯТИЕ КРОВИ

Нажимайте [E], чтобы сотворить заклятие крови - мощное заклинание, создающее сферу, которая обездвиживает ближайших врагов на короткий период времени. Для этого заклятия Черч использует собственную кровь, поэтому после каждого использования заклинания ей понадобится определенное время, чтобы восстановить здоровье.

ЗАКЛЯТИЕ ОГНЯ

Нажимайте [Q], чтобы сотворить заклятие огня - кольцо пламени, которое подожжет приблизившихся врагов. После каждого использования должно пройти определенное время для восстановления здоровья.

ОТЕЦ ПОЛ РОУЛИНГС



Экзорцист

Старейший член отряда "Иерихон"', отец Пол Роулингс - опытный солдат, прошедший Вьетнам и Ирак. Он предпочитает полагаться на пару автоматических пистолетов, усиленных его собственными талисманами.

Сила Роулингса основана на знании различных систем магии (особенно жертвенных ритуалов и экзорцизма), поэтому он - единственный член отряда, кроме Росса, умеющий исцелять раненых товарищей.

ВЕРА И СУДЬБА

Вера и Судьба (основное и дополнительное оружие) - это два пистолета, каждый из которых можно настраивать отдельно. У каждого режима стрельбы свой темп, величина наносимого урона и потребление боезапаса.



- **СТАНДАРТНЫЕ** - повышенная скорострельность, низкий урон, 15 патронов в обойме
- **ОСКОЛОЧНЫЕ** - Средняя скорострельность, средний урон, 15 патронов в обойме
- **РАЗРЫВНЫЕ** - Низкая скорострельность, большой урон, 3 патрона в обойме

МАГИЯ ЭКЗОРЦИСТА: ПРИЗРАЧНОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ И ПРОКЛЯТЬЕ ВЛАДА

ПРИЗРАЧНОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Удерживайте [E], чтобы начать призрачное исцеление, магическая мощь которого позволит вам воскресить павшего товарища на расстоянии. Нацельтесь на бойца, которого вы планируете исцелить, и отпустите [E]. При этом Роулингс использует часть своей собственной жизненной силы.

ПРОКЛЯТЬЕ ВЛАДА

Удерживайте [Q], чтобы насылать проклятье на врагов. Проклятые враги будут отдавать часть своей жизненной силы членам вашего отряда, которые будут атаковать врагов обычным оружием.

АВТОРЫ

CREATED BY
Clive Barker
& Brian Gomez

SERAPHIM FILMS

PRODUCER
David Armstrong

CODEMASTERS

SENIOR PRODUCER
Adam Parsons

CREATIVE LEAD
Joe Falke

QA MANAGER
Eddy Di Luccio

QA FUNCTIONALITY MANAGER
Danny Beilard

QA LEADS
Hugh Pearson
Anthony Cooper

QA TESTERS
Pete Barker
Ross Tarran
Stacey Barnett
Scott Blackwell
Gareth Casey
Jonathan Davies
Darren Hayward
Michael Hill
Shelley Hodgekins
Karl Smith
Ben Patterson
Gurshaan Surana
Paul Clark

COMPLIANCE & CODE SECURITY MANAGER
Gary Cody

COMPLIANCE LEADS
Ben Fell
Martin Hawkins
Neil Martin

COMPLIANCE TECHNICIANS
Kevin Blakeman
Richard Pickering
Simon Turner
Tom Gleadall

HEAD OF AUDIO
Will Davis

ADDITIONAL SOUND DESIGN
Andrew Grier
John Davies
Oliver Johnson

MUSIC
Cris Velasco

ADDITIONAL MUSIC
Allister Brimble
Anthony Putson
of Orchestral Media Developments

LOCALISATION MANAGER
Daniel Sch fers

GERMAN TRANSLATION
Sandor Horvat

ITALIAN TRANSLATION
Annalisa Distasi

SPANISH TRANSLATION
Mercury Steam

FRENCH TRANSLATION
Monia Kim

LOCALISED VO RECORDING
Outsource Media

DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT
Craig Duncan

BRAND MANAGER
Andrew Wafer

SENIOR VICE PRESIDENT OF BRAND
Barry Jafrato

GLOBAL MARKETING MANAGER
Emma Morgan

GLOBAL MARKETING MANAGER
Alan Perrie

DIRECTOR OF MARKETING
Nicola Hewitt

PR
Sam Cordier
Mike Hendrixen
MacLean Marshall
Matthias Mirlach
Dean Scott

HEAD OF COMMUNICATIONS
Richard Eddy

MARKETING SERVICES
Liz Darling
Peter Matthews
Barry Cheney
Amarjit Bilkhu
Andy Hack
Wayne Garfirth

DIRECTOR OF BUSINESS AFFAIRS
Julian Ward

LAWYER
Daniel Doherty

DIRECTOR OF ACQUISITIONS AND DEVELOPER RELATIONS
Peter Zetterberg

ACQUISITIONS AND DEVELOPER RELATIONS MANAGER
Pete O'Donnell

LICENSING
Toby Heap

ONLINE TEAM
Adam Hance
Rich Tysoe
Peer Lawther
Cheryl Bissell
James Bonshor
Mark Stevens
Lee Ward
Nicholas Johnsonp

ONLINE COMMUNITY TEAM
Samantha Russell
Kyle Rowley
Tim Hodges
Chris Collins

OPERATIONS / PURCHASING
Phil Anderton
Nick Craig
Mark Geoghegan
Mark Robinson

SPECIAL THANKS
Sam Parker
Bryan Marshall
Andrew Dennison
Simon Goodwin
Codemasters Central Technology Team

MERCURY STEAM ENTERTAINMENT

PROJECT LEADER
Enric Alvarez Benito

PRODUCER
Rafael Martinez Garcia

ASSISTANT TO PRODUCER
Merce Salichs Salvador

CREATIVE LEAD
Enric Alvarez Benito

DESIGN
Luis Miguel Quijada Henares
Jos Dar o Halle Cano

ADDITIONAL DESIGN AND QA
Michael Santorum Gonzalez
Raul Rubio Munarriz

ART DIRECTOR
Juan Antonio Alcazar Redondo

LEAD CONCEPT ARTIST
Jose Luis Vaello Bertol

TEXTURE ARTISTS
Javier Castro Beato
Miguel Periago Mi arro
Enrique Orrego Franco
Lauren Garcia Carro

TEXTURE AND CONCEPT ARTISTS
Danny Perez Garcia
Cesar Sampedro Guerra
Antonio Jose Gonzalez Benitez
Daniel Jimenez Villalva
Abel Antonio Samez

LEAD MODELLER AND ANIMATOR
Alberto Sendin Dominguez

CHARACTER MODELLERS
Luis Miguel Quijada Henares
Julio Cesar Espada Rodriguez
Eduardo Ledesma Rebollo

CHARACTER ANIMATORS
Luis Moreno Jimenez
Jesus Cobo Baro
Luis Miguel Herrera Vela
Joan Marc Fuentes Iglesias
Cristina Pilar
Ynzenga Romojaro

CHARACTER SET UP
Carlos Manuel Ramiro Martinez

ADDITIONAL PROPS MODELLER
Raul Mari ez

LEAD ENGINE PROGRAMMER
Carlos Rodriguez Butrague o

LEAD GAME PROGRAMMER
Jos Dario Halle Cano

SCRIPTING PROGRAMMER
Mario Garcia Lazaro

LEAD AI PROGRAMMER
Jose Antonio Martin Armayones

AI PROGRAMMER
Joan Parera Estap

ENGINE PROGRAMMER
Jose Gonzalez Diez

PHYSICS PROGRAMMER
Jose Luis Marquez Arroyo

FX PROGRAMMER
Jorge Mendoza Castej n

SYSTEM PROGRAMMERS
Carlos Rodriguez Butrague o
Jose Gonzalez Diez

GAME EDITOR PROGRAMMER
Ruben Alca iz Guerrero

GAME EDITOR SUPPORT PROGRAMMER
Josu Cobelo Echevarria

LEAD LEVEL DESIGN
Ignacio Abad Donado-Mazarron

LEVEL DESIGN
Javier Lopez Sotoca
Pedro Pablo Fernandez Moya
Jan Harcarik
Justiniano Romero Jimenez
Ruben Soriano Jimenez
Nicolas Alegre Soto

LEAD SOUND ENGINEER
Emilio Gutierrez Lopez

ADDITIONAL SOUND
Oscar Araujo Sanchez

BUSINESS
Pablo Rubio Munarriz
Ignacio Navas Navas

BLUE STUDIOS

LEAD CHARACTER MODELLING AND TEXTURING
Ivan Perez Ayala

CHARACTER MODELLING AND TEXTURING
Francisco Jose Garcia Calpe

HI-POLY CHARACTER MODELLING AND TEXTURING
Oscar Perez Ayala
Ignacio Fernandez Rios

ADDITIONAL AUDIO

VOICE DIRECTOR
Mark Estdale

RECORDED AT
The Sound Bakery - Los Angeles
Outsource Media - London & Sheffield

RECORDING ENGINEERS
Robert Crew
Mike Timm

CASTING DIRECTOR
Mark Estdale

PRODUCTION SUPPORT US
Bob M Klein
Trine C Jensen

PRODUCTION SUPPORT UK
Dean Gregory
Tamsin Pearson

CAST
James Horan
Steve Blum
Michele Specht
Kimberly Brooks
Armondo Kennedy
Cindy Robinson
Jamieson Price
Kate Higgins
Jim Cummings
Michael Bell
Susan Silo
Ursula Berlinghoff
Marieke Oeffinger
Beate Pfeiffer
Torsten M nchow
Crock Krumbiegel
Andreas Borcherding
Gerhard Acktun
Sabine Bohlmann
Kai Taschner
Claus Brockmeier
Jo Vossenkuhl
Stefan G nther
Michael Schernthanner
Sabine Gutberlet
Philippe Catoire
C dric Dumond
Marie Gamory
Thierry Kazazian
Martial Le Minoux
Jennifer Fauveau
Marie Chevalot
Laura Blanc
Philippe Catoire
C dric Dumond
Patrice Baudrier
Antoine Tome
Thierry Mercier
Marie Zidi
Philippe Catoire
Marie Zidi
Martial Le Minoux
Patrick Borg
Philippe Catoire
Patrick Bethune
C dric Dumond
Thierry Kazazian
Riccardo Rovatti
Lello Lombardi
Massimo Rossi
Anna Giulia Elletti
Giusy Matera
Brunella Zaccherini
Federica Tabori
Gabriele Duma

ADDITIONAL VOICES
Dee Bradley Baker
Michael McConnohie
Qarie Marshall
Bill Milsap
Bob Klein
Seamus O'Neill
Andrew Wincott
Fay Maillardet
Jethro Dunn
Andy Grier
Oliver Johnson
Sam Taldeker
Brian Bowles
Jay Simon
Kevin Howarth

ALCHEMIC PRODUCTIONS

Brian Gomez
Rick Ernst
Dana DeLalla

CONCEPT ART
Jean-Michelle Ringuet
Dan Thron

MANAGEMENT & LEGAL
Candace Lake
Ryan Lewis
Wayne Alexander

SPECIAL THANKS
Tom Parry
Sean Platter
Max Cant

BLUR STUDIO (INTRO CINEMATIC)

CREATIVE DIRECTOR
Tim Miller

EXECUTIVE PRODUCER
Al Shier

CG SUPERVISOR
Jerome Denjean

ANIMATION SUPERVISOR
Jean-Dominque Fievet

FX SUPERVISOR
Brandon Riza

PRODUCER
Debbie Yu

LAYOUT/ANIMATIC
Jean-Dominque Fievet

CHARACTER MODELING
Shaun Absher
Luis Calero
Sze Jones
Ian Joyner
Barrett Meeker
Laurent Pierlot

ENVIRONMENT & PROP MODELLING
Sebastien Chort
Zack Cork
Daniel Trbovic

RIGGING
Steve Guevara
Malcolm Thomas-Gustave
Bryan Hillestad

HAIR AND CLOTH SIMULATION
Rebecca Baldwin
Jon Jordan

ANIMATION
Ryan Girard
Bryan Hillestad
Jacob Patrick
Peter Starostin
Brian Whitmire

LIGHTING AND COMPOSITING
Luis Calero
Sebastien Chort
Laurent Pierlot
David Stinnett

FX
Craig Brown
Brandon Riza
David Stinnett

CG CHARACTER TECHNICAL SUPERVISOR
Jon Jordan

MOCAP
Ryan Girard
Jeff Weisend

CONCEPT DESIGN
Sean McNally
Chuck Wojtkiewicz

TOOLS AND SCRIPTS
Diego Garcia
Eric Hulser
Remi McGill

PROGRAMMING AND SYSTEMS ADMINISTRATION
Duane Powell
Paul Huang
Matt Newell
Mocap Talent
Chris Bedrosian
Gavin Carlton
Christopher Hicks
Heather Miller
Josh Sweeney

MUSIC
Rob Cairns

SOUND DESIGN
Shoreline Studios

TECHNICOLOR INTERACTIVE SERVICES

VOICE DIRECTION
Virginia McSwain

ADDITIONAL VOICE DIRECTION
Tom Hays

RECORDING ENGINEERS
Morgan Gerhard
David Walsh

VOICE EDITING & DESIGN
Lydian Tone
Frank Szick
Brain Fredrickson
David Fisk

ASSISTANT SOUND EDITOR
Elizabeth Johnson

STUDIO ASSISTANT
Christopher Eaton

ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА КОМПАНИЕЙ «БУКА»

ОТДЕЛЫ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ И ЛОКАЛИЗАЦИИ

Руководитель службы локализации

Андрей Ковалёв

Менеджеры по лицензированию

Владимир Миняев

Андрей Чемлекчиев

Юлия Марышева

Менеджеры по локализации

Дмитрий Акенин

Мария Братолюбова

Ксения Вахитова

Максим Вахитов

Алексей Ковалёв

Ассистент менеджера по локализации

Марина Киупа

Технический эксперт

Федор Куликов

Эксперт по звуку

Руслан Дмитриев

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Руководитель службы рекламы и PR

Георгий Добродеев

Менеджер по рекламе

Алевтина Виноградова

PR-менеджер

Анастасия Потемкина

Бренд-менеджер

Андрей Марченко

Маркетолог-аналитик

Людмила Осипова

Community-менеджеры

Сергей Владинец

Владислав Журавлев

Руководитель службы продвижения продуктов

Юрий Вирич

Менеджеры по продвижению продуктов

Никита Просников

Оксана Саичкина

Руководитель дизайнерской службы

Санан Ушанов

Дизайнеры-полиграфисты

Екатерина Громова

Даниелла Климашевская

Анастасия Потемкина

Юлия Соловьева

Артем Суханов

ОТДЕЛ ТЕСТИРОВАНИЯ

Координатор бета-тестирования

Александр Пак

Тестеры компании "Бука"

Дмитрий Ануфриев

Игорь Дмитриев

Александр Коняхин

Кирилл Лейко

Дмитрий Куршин

Надежда Лимонова

Лидия Овсянникова

Евгений Попов

Никита Портянко

Иван Райнов

Михаил Синеокий

Юридическая поддержка

Георгий Виталиев

Евсеев Евсей

Наталья Лебедева

Техническая поддержка

Евгений Дмитриев

Роман Алексеев

Роман Мудрицкий

Александр Мурашов

Кирилл Столяров

Сергей Щербань

Роман Мудрицкий

Александр Мурашов

Кирилл Столяров

Сергей Щербань

РУКОВОДСТВО

Генеральный директор

Александр Михайлов

Финансовый директор

Игорь Сухов

Коммерческий директор

Татьяна Устинова

Руководитель отдела маркетинга

Олег Доброштан

Руководитель отдела лицензирования и локализации

Илья Мамонтов

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА «CLIVE BARKER'S JERICHO»

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее – Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается вам для использования на условиях настоящего Договора. Компания «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ). Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат компании «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью

производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. Компания «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение как минимум 60 дней со дня приобретения. Если в течение 60 дней с даты приобретения обнаружится, что носитель Программы содержит дефекты, компания «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов при условии предоставления

подтверждения даты покупки и только в том случае, если компания «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, компания «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые компанией

«Бука», и неприменима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:

(1) копии чека с указанием даты покупки;

(2) вашего имени и обратного адреса, в машинописном виде или четко написанных от руки либо отпечатанных на принтере;

(3) краткого описания дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведений об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.

ЕСЛИ ВЫ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ПОКАЖИТЕ ЭТО СОГЛАШЕНИЕ РОДИТЕЛЮ ИЛИ ОПЕКУНУ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИЛИ ДРУГИМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОГО ПРОДУКТА.d.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

ВНИМАНИЕ!

Перед тем как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium IV, 3 ГГц)
- Объем оперативной памяти (например, 512 Мб)
- Марка CD/DVD-привода и его скорость (например, NEC-3550 48x CD/16x DVD)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип видеокарты (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер». В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства». На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С УДОВОЛЬСТВИЕМ ВАМ ОТВЕТИМ!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу: Россия, Москва, 115230,

Каширское шоссе, 1, строение 2

Телефону: из Москвы +7(095)788-75-01 с 10.00 до 17.00 по московскому времени

с понедельника по пятницупо России 8-800-555-2852 (Звонки на этот номер бесплатны из любой точки России) E-mail: help@buka.ru

Internet http://www.buka.ru/techsupport

Наш форум: http://www.buka.ru/forum/

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером. Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА

Запишите и запомните пять произвольных цифр

[_] [_] [_] [_] [_]

Пожалуйста, разборчиво заполните карточку и отправьте по адресу:115230 Москва, Каширское шоссе д.1 (к.2), Компания «Бука». С регистрационной карточкой вы получаете бесплатную техническую поддержку по игре и возможность выиграть ПРИЗ! Помните! Регистрационная карточка считается действительной только с момента занесения данных пользователя в компьютер компании «Бука».

Фамилия: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Имя: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Пол: [_]муж. [_]жен.
Возраст: [_][_][_] лет
Дата рождения:[_][_]•[_][_]•[_][_](дд.мм.гггг)
Email:_____________@___________________
Индекс:[_][_][_][_][_][_]
Адрес(полностью):____
____
____
д.________кор.__________кв._____________
(Код города) Телефон: ( )
Род занятий: [_]школьник, [_]студент,
[_]работающий, [_]безработный,
другое____

Где Вы играете в игры?
[_]дома, [_]на работе, [_]у друзей, [_]в комп. клубе

Какие игровые сайты Вы посещаете?__________________________
____
____
Какие журналы Вы читаете?
[_]Страна Игр, [_]Game.Exe, [_]Игромания, [_]Мир ПК,
[_]Навигатор, [_]Дом. Компьютер, [_]Хакер

Какие неигровые журналы/ газеты Вы читаете?____________________
____

Какую радиостанцию Вы слушаете?
[_]Радио-Maximum, [_]Станция 2000, [_]Europa +,
[_]Хит-FM, [_]Наше радио, [_]Серебряный дождь,
[_]Русское радио
другое____

Ваш любимый персонаж отечественного фильма/ мультфильма/ ТВ-передачи:____
____

Какие выходящие в этом году игры Вы ожидаете больше всего?
____

Предложите вашу тему для новой игры:___________________________
____

Где Вы купили игру (название и адрес магазина, телефон, e-mail):
____
и по какой цене____

Что повлияло на ваше решение купить эту игру?
[_]рекомендации друзей, [_]реклама в журналах,
[_]рекомендация продавца, [_]любимый жанр,
[_]мнение журналистов, [_]имя издателя,
[_]реклама в магазине, [_]информация в Интернете,
[_]популярность игры, [_]демо,
другое____

Что еще вы хотели бы получать по рассылке?______________________
____
Ваши пожелания компании____________________________________
____
____



PhysX™ by ageia

© 2006 Imajica Productions, Inc и Alchemic Productions. Все права защищены. “Jericho”™ является товарным знаком Imajica Productions, Inc and Alchemic Productions. “Codemasters”® является зарегистрированным товарным знаком The Codemasters Software Company Limited (“Codemasters”). Логотип Codemasters является товарным знаком Codemasters. Используется Bink Video. © 1997-2007 RAD Game Tools Inc. FMOD sound and music system, © Firelight Technologies, Pty Ltd. 1994-2006. Lua 5.1 © 1994-2007 Lua.org, PUC-Rio. AGEIA™ и PhysX™ являются товарными знаками AGEIA Technologies, Inc. и используются по лицензии. Все остальные товарные знаки и авторские права являются собственностью их владельцев. Разработано Mercury Steam Entertainment s.l. и издается Codemasters. Копирование, адаптация, сдача в наем, перепродажа, использование в компьютерных клубах, передача, публичное исполнение и распространение без